1 Важная информация
2 Сюжет
3 Об игре
4 Начало игры
5 Управление

Расследования

6 Режим движения
7 Расследования
8 Головоломки

Чемодан профессора

9 Экран чемодана
10 Журнал/загадки
11 Список головоломок
12 Сохранение/эпизоды
13 Функции чемодана

14 Езда верхом
15 Исследование руин

Бонусы

16 Бонусные функции
17 Загрузка
18 Top Secret

Информация о поддержке

19 Как с нами связаться

1 Важная информация

Благодарим вас за то, что вы выбрали PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK™ для Nintendo 3DS™.

Эта программа разработана для использования только с версией системы Nintendo 3DS, предназначенной для Европы и/или Австралии.

Пожалуйста, внимательно прочитайте это руководство, прежде чем вы начнете пользоваться этой программой. Если программой будут пользоваться маленькие дети, необходимо, чтобы это руководство им прочитал и объяснил взрослый.

Перед тем как начать пользоваться этой программой, ознакомьтесь также с руководством пользователя вашей системы Nintendo 3DS. Оно содержит важную информацию, которая поможет вам получить еще большее удовольствие от использования этой программы.

- ✦ Если не указано иное, все ссылки на «Nintendo 3DS» в этом руководстве относятся как к системе Nintendo 3DS, так и к системе Nintendo 3DS XL.

Информация о здоровье и безопасности

⚠ ВАЖНО

Важная информация о вашем здоровье и безопасности доступна в приложении Информация о здоровье и безопасности в меню HOME.

Чтобы открыть это приложение, коснитесь значка ⚠ в меню HOME, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ и внимательно прочитайте содержание каждого раздела. После того как вы закончите, нажмите кнопку HOME, чтобы вернуться в меню HOME.

Перед тем как пользоваться программным обеспечением Nintendo 3DS, вы также должны внимательно прочитать руководство пользователя, особенно раздел «Информация о здоровье и безопасности».

Информацию о мерах предосторожности, связанных с общением в беспроводном режиме и игрой онлайн, см. в руководстве пользователя, раздел «Информация о здоровье и безопасности».

Обмен информацией — предосторожности

При обмене контентом с другими пользователями не передавайте, не отправляйте, не загружайте нелегальный, оскорбительный или нарушающий права других контент.

Не включайте в него личную информацию и получите заранее все необходимые разрешения и права у третьих лиц.

Информация о возрастной категории

Информацию о возрастной категории этой и других программ см. на веб-сайте системы возрастных категорий вашего региона.

PEGI (Европа):
www.pegi.info

USK (Германия):
www.usk.de

COB (Австралия):
www.classification.gov.au

OFLC (Новая Зеландия):
www.censorship.govt.nz

Важная информация

Когда вы загружаете или используете эту программу (включая любой цифровой контент или документацию, которые вы загружаете или используете с этой программой) и платите установленную цену, вам предоставляется персональная, неисключительная, отзывная лицензия на пользование этой программой на системе Nintendo 3DS. Пользование этой программой регулируется

соглашением о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политикой конфиденциальности, включающими кодекс поведения Nintendo 3DS.

За исключением случаев, непосредственно предусмотренных российским законодательством, несанкционированное воспроизведение или распространение запрещено. Ваша система Nintendo 3DS и эта программа не предназначены для использования с какими-либо неразрешенными устройствами и/или нелицензированными принадлежностями. Подобное использование может быть нелегальным, привести к аннулированию гарантии и являться нарушением ваших обязательств согласно соглашению о пользовании. Кроме этого, подобное использование может нанести ущерб вашему здоровью или здоровью других, а также стать причиной неисправностей и/или повреждений вашей системы Nintendo 3DS и сопутствующих сервисов. Nintendo® (а также лицензиаты или дистрибьюторы Nintendo) не несут ответственности за какие-либо неисправности или убытки, связанные с использованием

подобных устройств или нелицензированных принадлежностей.

Эта программа, руководство или другие печатные материалы, прилагаемые к этой программе, защищены национальными и международными законами о защите интеллектуальной собственности. Предоставление этого документа в ваше распоряжение не дает вам каких-либо лицензий или прав собственности на эти материалы.

Nintendo уважает права интеллектуальной собственности других лиц, и мы просим поставщиков контента Nintendo 3DS поступать так же. В соответствии с Законом об авторском праве в цифровую эпоху США, Директивой по электронной коммерции на внутреннем рынке ЕС и соответствующим российским законодательством, мы оставляем за собой право, при соответствующих обстоятельствах и на собственное усмотрение, отзывать любые программы Nintendo 3DS, которые нарушают чьи-либо права интеллектуальной собственности. Если вы считаете, что ваши права интеллектуальной собственности нарушаются, посетите веб-сайт ippolicy.nintendo-europe.com, где вы

можете ознакомиться с нашей политикой и своими правами.

Потребители из Австралии и Новой Зеландии могут посетить следующий веб-сайт: support.nintendo.com

© 2012 LEVEL-5 Inc.
© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-P-AKKP-EUR

2 Сюжет

Сюжет

Познакомьтесь с профессором Лейтоном, известным археологом и любителем головоломок, ребусов и всего загадочного. Даже самые запутанные случаи не представляют трудностей для блестящего ума профессора Лейтона.

Однажды профессор получает загадочное письмо от своей давней школьной подруги, Анджелы Ледор, и отправляется в сопровождении своего ученика Люка и помощницы Эмми в Монт д'Ор.

В письме говорится, что в Монт д'Ор происходит «серия ужасных событий», связанных с таинственным археологическим артефактом — Маской хаоса.

Маска хаоса уже известна профессору Лейтону. Впервые он услышал о ней, будучи еще школьником, тогда ему было не больше 17 лет...

О сохранении

Коснитесь SAVE (СОХРАНИТЬ) в чемодане профессора, чтобы сохранить прохождение игры (см. стр. 12). Закончив играть, не забудьте сохранить ее!

3 Об игре

В игре PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK вы выступаете в качестве профессора Лейтона и его компаньонов, Эмми и Люка. Путешествуйте и решайте головоломки, которые встретятся вам в ходе этой игры в жанре «приключения»!

Главные персонажи

Профессор Лейтон

Гершель Лейтон стал в возрасте 27 лет самым молодым профессором Грессенхеллерского университета. Он пользуется уважением в научной среде и является одним из самых знаменитых археологов страны.

Люк

Будучи большим поклонником дедуктивного метода профессора Лейтона, Люк провозгласил себя учеником профессора. Несмотря на то, что Люк еще совсем юный и отчасти наивный мальчик одиннадцати лет, он хорошо справляется с головоломками.

Эмми

Эмми Алтава — настойчивая, энергичная молодая девушка, помощница профессора, несмотря на то, что ее прошлое остается загадкой. Она отличный фотограф и проявляет значительные навыки в области боевых искусств.

В ходе расследования профессору Лейтону и его друзьям будут встречаться самые разные головоломки. Некоторые из них помогут вам разгадать главную тайну сюжета. Не торопитесь и хорошо подумайте, чтобы решить головоломки в ходе развития сюжета!

Мастер головоломок

Почетный профессор
Тибский университет, Япония

Акира Таго

Родился 25 февраля 1926 г. Профессор Таго ведет психологические исследования, а в свободное время опубликовал большое количество очень популярных книг с головоломками. Наиболее известна его серия книг под названием Atama no Taisou («Гимнастика для головы», публикация только в Японии) с двенадцатью миллионами проданных экземпляров.

Популярность профессора Таго в области создания ребусов и загадок даже для самых опытных любителей головоломок еще более возросла благодаря его вкладу в игру PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL™. Попытайтесь разгадать его изысканные головоломки, переплетающиеся с ходом сюжета.

Загадки и задания, собранные в этой игре, были созданы на основе головоломок, предоставленных профессором Таго и компанией

Tago-Akira Research Institute, Inc. либо созданных под их руководством.

4 Начало игры

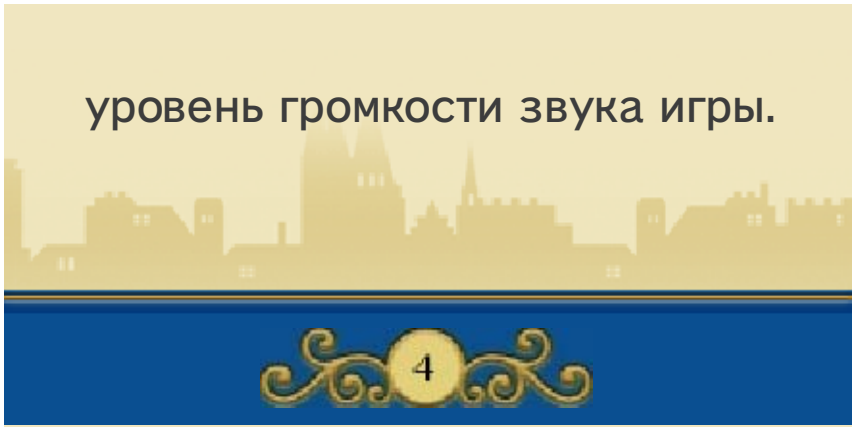
Главный экран

На главном экране отображаются три опции. При первом запуске игры отображается только опция NEW GAME (НОВАЯ ИГРА).

NEW GAME (НОВАЯ ИГРА)	Запуск игры с начала. Вам потребуется ввести ваше имя, чтобы создать файл сохранения. Введите имя с помощью стилуса и клавиатуры, отображенной на сенсорном дисплее, затем коснитесь OK! для подтверждения. ◆ После подтверждения название файла невозможно изменить.
CONTINUE (ПРОДОЛЖИТЬ)	Загрузка существующего файла сохранения и продолжение игры, начиная с места в сюжете, где вы выполнили последнее сохранение.
BONUSES (БОНУСЫ) (см. стр. 16)	Доступно большое количество дополнительного контента.

◆ Коснувшись на сенсорном дисплее, можно настроить

уровень громкости звука игры.



5 Управление

В основном, управление в данной игре осуществляется исключительно с помощью сенсорного дисплея, но некоторые экраны, например экран Puzzle Index (Список головоломок) (см. стр. 11) и экраны диалогов (см. стр. 7), могут также управляться с помощью ✚ и Ⓐ.

Ⓐ	Продвижение в диалогах и сообщениях. Выбор головоломок в Списке головоломок.
START	Пропуск видеороликов.
Сенсорный дисплей	Используется с помощью стилуса.
✚	Прокрутка вверх и вниз на экране Список головоломок.

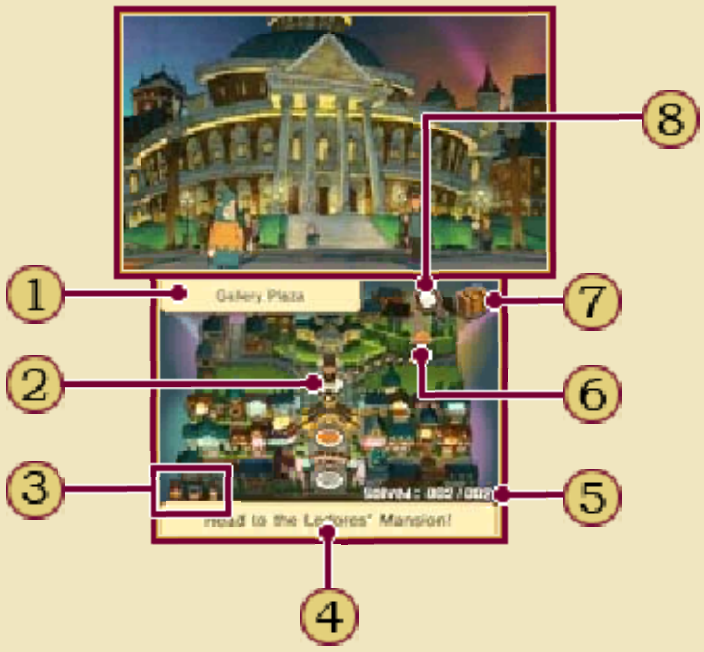
5

6 Режим движения

В ходе своего расследования профессор Лейтон будет перемещаться по всему шумному городу Монт д'Ор, заглядывая в темные закоулки, исследуя подозрительные предметы и разговаривая с жителями города с целью сбора информации. На своем пути он также столкнется с множеством хитрых головоломок!

Режим движения

Находясь в режиме движения, вы можете перемещаться с места на место. Коснитесь на карте оранжевого значка (или), чтобы переместиться в соответствующее место.



① Название места, где вы находитесь

② Текущее местоположение

③ Ваша команда

④ Текущая задача

⑤ Количество решенных/ найденных головоломок

⑥ Оранжевые значки

— перемещение в данное место.

— перемещение на другую карту.

⑦ Значок «Чемодан профессора» (см. стр. 9)

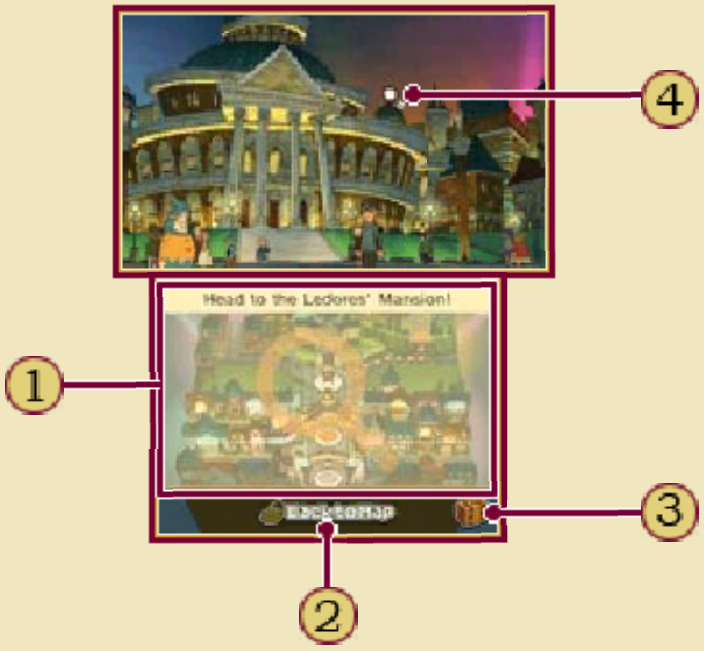
Проверка прохождения игры, ее сохранение и другие опции.

⑧ Значок лупы

Переход в режим расследования.

7 Расследования

Находясь в режиме движения, коснитесь значка лупы на сенсорном дисплее, чтобы перейти в режим расследования. В этом режиме вы можете пользоваться лупой, чтобы изучать окрестности и находить улики, которые могли бы помочь вам в расследовании. Если вы обнаружите что-нибудь интересное, лупа станет оранжевой (), в таком случае обязательно коснитесь этого места, чтобы проверить, что же там такое!



① Сенсорный дисплей

Водите стилусом по сенсорному дисплею для передвижения лупы на верхнем экране. Если вы обнаружите места, в которых лупа меняет цвет, не отводите ее и коснитесь сенсорного дисплея для расследования.

② BACK TO MAP (ВЕРНУТЬСЯ К КАРТЕ)

Переход в режим движения.

③ Значок «Чемодан профессора»

④ Лупа

Изменение масштаба

Если во время перемещения лупы по экрану она станет голубой ( ), вам удалось найти точку увеличения масштаба! Коснитесь экрана в этом месте, чтобы увеличить масштаб скрытого объекта, невидимого прежде. Завершив расследование, просто коснитесь ZOOM OUT (УМЕНЬШИТЬ), чтобы вернуться к обычному просмотру.

Разговор с людьми

Если лупа станет оранжевой над каким-нибудь человеком, вы можете исследовать это место на экране, побеседовав с ним или с ней. Для продолжения разговора касайтесь сенсорного дисплея или нажимайте Ⓐ. Обязательно беседуйте с людьми несколько раз, так как нередко у них будет новая информация на более поздней стадии сюжета.

Скрытые предметы

Повсюду спрятаны скрытые объекты, например головоломки, монетки подсказок и предметы для коллекции (см. стр. 9). Обязательно проверяйте каждый уголок экрана, чтобы отыскать все!

Ой!

Монетка подсказки!

Голово-ломка!

Предмет коллекции!

Охота за монетками подсказок

Собирайте монетки подсказок, которые помогут вам решать головоломки (см. стр. 8). Монетки подсказок спрятаны повсюду. Пользуйтесь лупой в режиме расследования, чтобы найти их. Если лупа становится оранжевой, тут может быть монетка подсказки! Смотрите в оба!

8 Головоломки

Во время расследования вы найдете головоломки, разбросанные повсюду. Обязательно проверьте каждый уголок, чтобы найти все головоломки! Иногда для продолжения сюжета вам необходимо будет решить определенную головоломку.

Найдите головоломки!

Беседуйте с людьми и исследуйте окрестности, чтобы найти головоломки. Если вам удалось отыскать головоломку, будет отображен вводный экран с указанием ценности головоломки, выраженной в пикаратах. Коснитесь сенсорного дисплея или нажмите Ⓐ, чтобы перейти к головоломке.

1 Ценность в пикаратах

Количество пикаратов, которые вы получите, если решите эту головоломку.

② Ваша сумма пикаратов

Общая сумма пикаратов, накопленных вами на данный момент.

О пикаратах

Пикараты — единицы, выражающие степень сложности головоломки. Если вы решите головоломку, вы получите сумму пикаратов, указанную на вводном экране. Собирайте как можно больше пикаратов, чтобы увеличить вашу общую сумму и разблокировать дополнительный контент в подразделе Top Secret (Совершенно секретно) раздела Bonuses (Бонусы) (см. стр. 18).

Прочитайте объяснения к головоломке.

На сенсорном дисплее отображаются объяснения к головоломке. Внимательно прочитайте их, затем коснитесь дисплея, чтобы приступить к решению головоломки.

Введите ваш ответ.

Существуют разнообразные виды головоломок, которые решаются различными путями. Большинство головоломок можно решить с помощью стилуса, но для некоторых вам будут даны отдельные инструкции. Некоторые виды головоломок будут завершены автоматически, если вы найдете правильный ответ, другие нужно завершить вручную, коснувшись определенного значка.

1 Краткая инструкция к головоломкам

Коснитесь ▲, чтобы отобразить объяснения к головоломке на верхнем экране, или ▼, чтобы отобразить их на сенсорном дисплее.

2 Значки

Следующие значки будут отображены на сенсорном дисплее

в ходе решения головоломки в зависимости от ее вида.

	Коснитесь, чтобы потратить монетки подсказок и просмотреть подсказки. Для каждой головоломки существуют четыре подсказки. Первые три подсказки стоят по одной монетке подсказки, а Суперподсказка стоит две. Количество монеток подсказок в игре ограничено, поэтому будьте экономны!
	Выйти из головоломки и оставить ее на потом.
	Функция Memo Function (Функция заметок) используется для заметок (см. стр. 12).
	Коснитесь, чтобы начать головоломку с начала (для определенных видов головоломок).
	Коснитесь, чтобы отменить ваш последний ход (для определенных видов головоломок).
	Коснитесь, чтобы подтвердить ваш ответ (для определенных видов головоломок).

Головоломка решена?

Верно!

Если вы решите головоломку правильно, вы получите сумму пикаратов, указанную в начале головоломки. Иногда вы будете получать предметы или подсказки, которые помогут вам в расследовании! С успехом решенные головоломки отправляются в список Puzzle Index (Список головоломок), что позволит вам решать их еще раз в любое время (см. стр. 11).

Неверно...

Если ваш ответ неверен, у вас есть возможность сразу же повторить попытку. Вы можете также выбрать просмотр подсказки, потратив монетки подсказки, или просто выйти из головоломки и оставить ее на потом. Неверный ответ означает, что, решив головоломку, вы получите меньше пикаратов, чем в случае ее решения при первой попытке.

Puzzle Palace (Дворец головоломок)

Головоломки спрятаны повсюду в игре, поэтому некоторые из них можно легко упустить. В ходе развития сюжета вы перемещаетесь в новые места и можете потерять доступ к некоторым головоломкам. Но не беспокойтесь! Вы в любое время можете посетить Дворец головоломок — популярное место находок для потерянных головоломок. Обязательно заглядывайте время от времени во Дворец головоломок, чтобы проверить, нет ли там каких-нибудь оставшихся головоломок, за которые вы могли бы взяться!

- Не все головоломки отправляются во Дворец головоломок. Некоторые скрытые головоломки остаются на прежнем месте и ждут, когда вы их найдете.

9 Экран чемодана

Джентльмен всегда путешествует со своим чемоданом, и профессор Лейтон — не исключение. Чемодан профессора полон полезных вещей и возможностей, которые помогут вам продолжить расследование.

Коснитесь значка чемодана на сенсорном дисплее, чтобы открыть чемодан.

Экран чемодана

В чемодане есть много опций и функций. Функции и опции, содержащие новые контент или информацию, будут отмечены «NEW!» («НОВИНКА!») или .

1 Информация об игре

Просмотр количества найденных (и решенных) вами головоломок, текущего местонахождения, количества собранных монеток подсказок и пикаратов, а также общего времени, которое вы провели за игрой.

2 Вернуться (см. стр. 10)

3 COLLECTION (КОЛЛЕКЦИЯ)

Просмотр коллекции редких предметов, которые вы собираете в ходе игры.

4 Функция заметок (см. стр. 12)

5 CLOSE (ЗАКРЫТЬ)

Закрыть чемодан и вернуться в игру.

⑥ Опции чемодана (см. стр. 10–13)

Опции, отмеченные вопросительным знаком, по-прежнему заблокированы. Они станут доступны по мере прохождения игры.

⑦ Управление уровнем громкости (см. стр. 4)

Journal (Журнал)

Журнал содержит записи о прошедших событиях и собранную на данный момент информацию. Выберите запись в журнале на сенсорном дисплее, чтобы отобразить ее на верхнем экране.

Mysteries (Загадки)

Странные происшествия и загадочные вещи, о которых вы услышите в ходе игры, будут сохраняться здесь. Коснитесь загадки на сенсорном дисплее, чтобы отобразить ее краткое описание на верхнем экране.

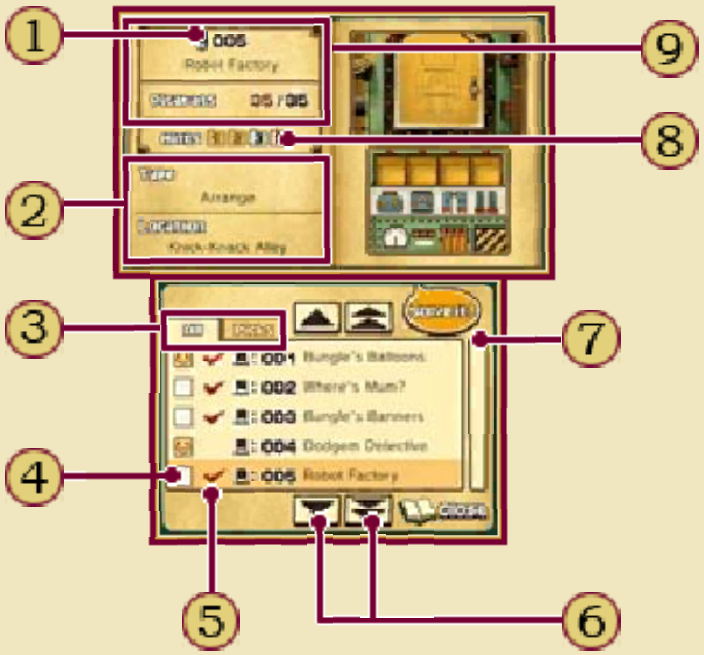
Вернуться

Касание в верхнем левом углу сенсорного дисплея позволит вам вернуться на главный экран. Если вы хотите перейти на главный экран, коснитесь OK!. Не забудьте, что ваши данные не будут сохранены, поэтому сначала обязательно сохраните игру (см. стр. 12).

11 Список головоломок

Puzzle Index (Список головоломок)

Здесь хранятся все найденные вами головоломки. Вы можете решать уже решенные головоломки неограниченное количество раз и просматривать подсказки, не тратя на них монетки подсказок.



1 Значок «Лейтон»

— решено с первой попытки без подсказок

— решено с первой попытки с подсказками

— решено, но не с первой попытки

— пока не решено

② Виды головоломок и их местоположение

③ Вкладки

На вкладке ALL (ВСЕ) отображены все найденные на данный момент головоломки. На вкладке PICKS (ИЗБРАННОЕ) отображены только ваши избранные головоломки.

④ Избранные головоломки

Коснитесь пустой ячейки рядом с вашими любимыми головоломками, чтобы добавить их в избранное.

⑤ Решенные головоломки

Головоломки, которые вы уже решили прежде, отмечены галочкой, и их можно решать повторно. Чтобы еще раз попробовать решить нерешенную головоломку, поищите в месте, указанном на верхнем экране.

⑥ Кнопки прокрутки

С помощью значков со стрелкой можно прокручивать список доступных головоломок. При помощи значков с двойной стрелкой можно прокручивать быстрее.

⑦ Полоса прокрутки

Перемещайте бегунок вверх и вниз, чтобы прокручивать список головоломок. Для прокрутки можно также использовать ✣.

⑧ Просмотренные подсказки

Подсказки, которые вы уже просмотрели — серые.

⑨ Номер головоломки, название и ценность в пикаратах.

Сохранение

Коснитесь SAVE (СОХРАНИТЬ), чтобы сохранить прохождение игры на данный момент. Коснитесь одного из трех файлов, чтобы сохранить вашу игру в этом файле. Все данные, уже записанные в файле, будут заменены новыми, если вы выберете этот файл для сохранения, поэтому будьте осторожны.

- Во время сохранения не выключайте и не извлекайте игровые карты / карты SD. Не перезапускайте систему и не допускайте загрязнения контактов. Несоблюдение этих предосторожностей может привести к необратимой потере данных.
- Не используйте внешние устройства или программы для изменения сохраненных данных, так как это может привести к невозможности продолжить игру или к потере сохраненных данных. Любые изменения являются необратимыми, поэтому будьте осторожны.

Episodes (Эпизоды)

Просмотр эпизодов с целью отображения отдельных сцен с точки зрения различных персонажей. Выберите эпизод в списке, затем коснитесь WATCH EPISODE! (СМОТРЕТЬ ЭПИЗОД!). Вы будете собирать новые эпизоды для просмотра по мере прохождения игры.

Функция заметок

Выберите MEMO (ЗАМЕТКА) во время решения головоломок, чтобы написать заметку на сенсорном дисплее. Это довольно удобно, поскольку экран заметок прозрачный, и вы можете видеть через него экран головоломки.

Вы можете также выбрать MEMO (ЗАМЕТКА), находясь в разделе Чемодан профессора, чтобы написать примечание для других игроков, использующих вашу систему Nintendo 3DS. Просто сохраните примечание, когда вам будет предложено это сделать, затем сохраните

вашу игру, и ваше сообщение станет видимым игрокам, использующим другой файл сохранения, когда те откроют функцию заметок!

	Тонкий карандаш
	Толстый карандаш
	Заполнение закрытого пространства одним цветом
	Изменение цвета грифеля
	Тонкий ластик
	Толстый ластик
	Очистка экрана
	Отмена предыдущего действия (до четырех раз)
	Повторное выполнение предыдущего действия (до четырех раз)

12

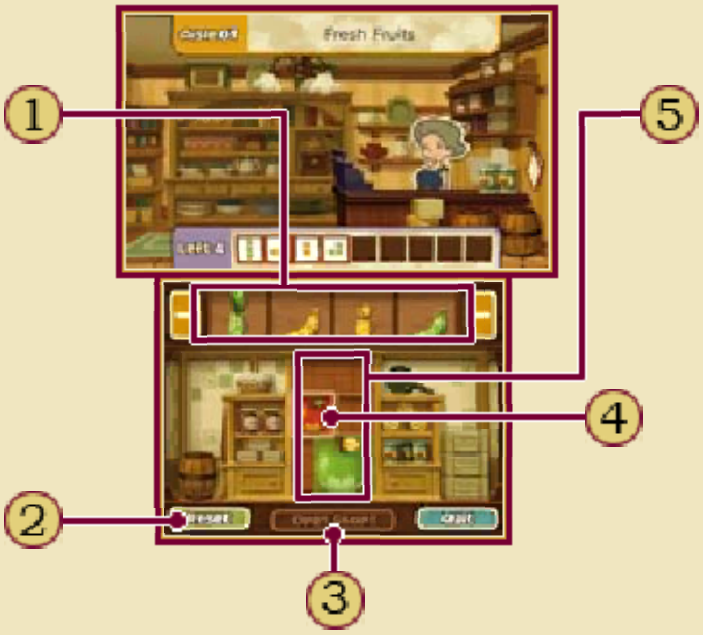
Дополнительные функции чемодана

Три опции в чемодане профессора, изначально отмеченные вопросительным знаком, — мини-игры, которые станут доступными по мере прохождения игры. В ходе игры вы будете также находить новые уровни и контент для этих мини-игр. Коснитесь , чтобы прочитать инструкции для каждой мини-игры.

Универмаг

Разложите предметы на полках вашего магазина, чтобы попытаться все продать!

Сначала выберите отдел в меню универмага и коснитесь START! (СТАРТ!). В качестве владельца магазина вы должны разложить предметы на полках в соответствии с определенными правилами, чтобы предметы один за другим привлекали внимание покупателя. Расположив все предметы, коснитесь OPEN SHOP! (ОТКРЫТЬ МАГАЗИН!), чтобы посмотреть, продаются ли они. Если покупатель купит все, уровень пройден!



① Предметы для размещения

Используйте значки сбоку, чтобы прокрутить предметы вправо и влево.

② RESET (СБРОС)

Удаление всех предметов с полок и новая попытка.

③ OPEN SHOP! (ОТКРЫТЬ МАГАЗИН!)

Расположив все предметы, коснитесь этой опции, чтобы открыть магазин.

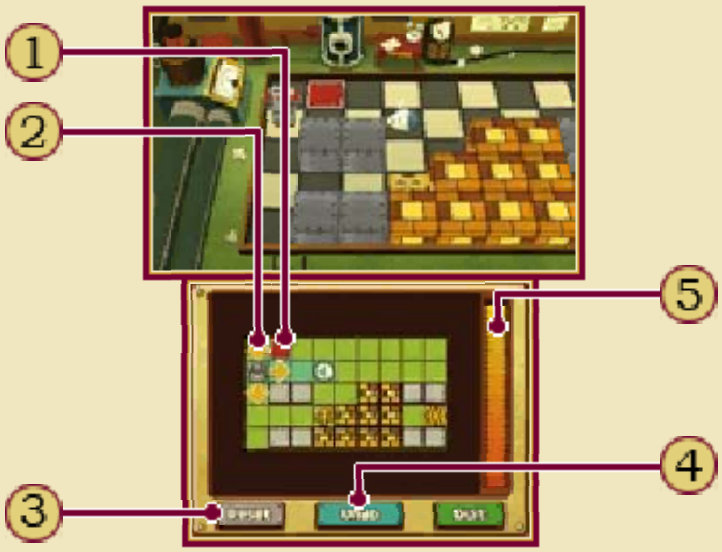
④ Первый предмет

Первый предмет лежит на полке с самого начала, и его невозможно переместить. Используйте его как первое звено вашей цепочки и размещайте другие элементы вокруг него.

⑤ Полки

Игрушечный робот

Проведите вашего робота по опасному маршруту к финишу!
Выберите уровень на карте мира и коснитесь START! (СТАРТ!), чтобы подтвердить ваш выбор.
Передвигаясь по маршруту, робот перемещается сразу на три поля в указанном вами направлении. Ваша задача — провести его по маршруту таким образом, чтобы он остановился точно на красном финишном поле, не столкнувшись по пути с противниками и не потратив всю энергию.



1 Финиш

2 Стрелки

Касайтесь стрелок, чтобы указать роботу направление движения.

③ RESET (СБРОС)

Начать уровень с начала.

④ UNDO (ОТМЕНИТЬ)

Отмена последнего хода.

⑤ Уровень энергии

Убывает всякий раз при движении робота. Если энергия закончится, вы не сможете завершить уровень.

Легенда

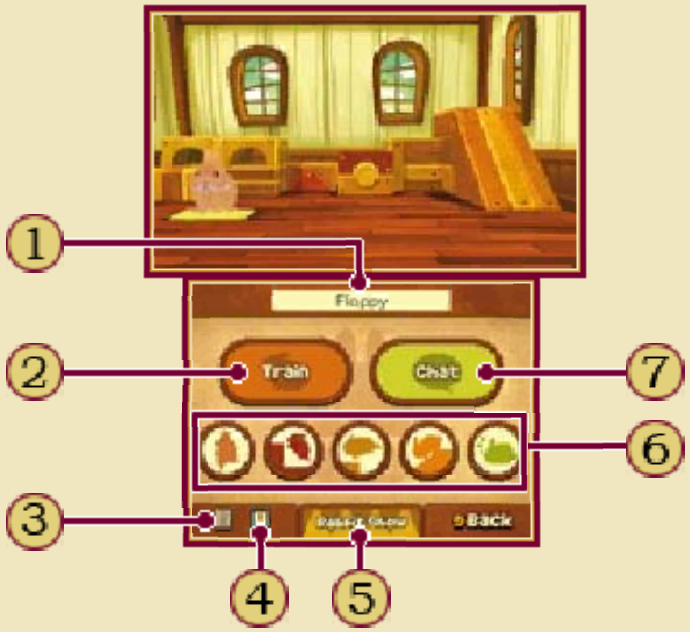
Золотой ключ	Подберите этот ключ, и робот пробьет любое препятствие и остановится, лишь наткнувшись на стену или металлический блок.
Блок	Робот остановится, наткнувшись на блок. Однако если у него есть золотой ключ, он пробьет себе дорогу прямо через него!
Метал-лический блок	Робот в любом случае остановится, наткнувшись на металлический блок, даже если у него есть золотой ключ.
Противник	Противники передвигаются одновременно с роботом. Если робот столкнется с противником, вы не сможете завершить уровень, поэтому избегайте столкновений во что бы то ни стало!

Конвейер-ная лента	Если робот остановится на одной из них, он будет автоматически перенесен по направлению стрелки на ленте.

Кроличье шоу

Дрессируйте кролика, чтобы он стал настоящим циркачом!

Вашего друга кролика исключат из цирка Stellar Circus (Звездный цирк), если он не разучит парочку трюков. Ему нужна ваша помощь, чтобы придумать забавные трюки для показа в кроличьем шоу. Таким образом он сможет доказать директору цирка, что он является достойным членом труппы.



1 Имя кролика

② TRAIN (ДРЕССИРОВКА)

Дрессировка кролика с помощью стилуса.

③ Инструкции для кроличьего шоу

④ Журнал кролика

Проверьте, чему кролик выучился на данный момент.

⑤ RABBIT SHOW (КРОЛИЧЬЕ ШОУ)

Репетируйте номер для кроличьего шоу: выбирайте трюки и представляйте их для оценки директору цирка.

⑥ Значки кролика

Касайтесь их, чтобы увидеть, как кролик прыгает и играет в вольере.

⑦ CHAT (БЕСЕДА)

Побеседуйте с кроликом.

Беседа

Благодаря необычному дару общения с животными, Люк может разговаривать с кроликом и понимать все, что он говорит. Иногда в ходе таких разговоров кролик будет предлагать идеи для новых трюков, которые Люк будет записывать в Журнал кролика. Имейте в виду, что не все эти трюки могут быть разучены с помощью разговоров. Некоторые из них необходимо разучивать во время дрессировки.

Дрессировка

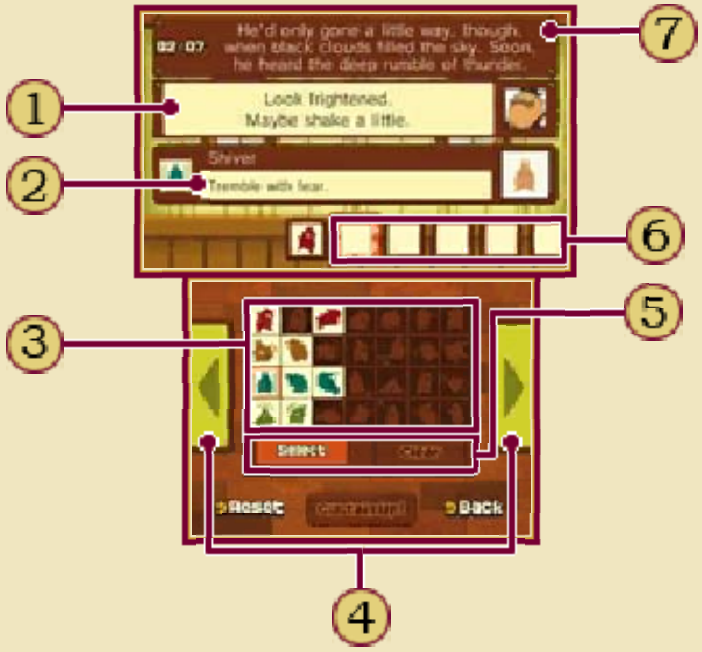
Коснитесь опции дрессировки, чтобы приблизиться к кролику. Совершая разнообразные движения стилусом, вы можете научить кролика некоторым новым трюкам! Эти трюки также будут записаны в Журнал кролика.

1 Повернуть кролика

Кроличье шоу

Покажите кроличье шоу директору цирка, чтобы он оценил представление кролика.

Сначала выберите сценарий игры, затем коснитесь REHEARSE! (РЕПЕТИРОВАТЬ!), чтобы отобразить экран, показанный ниже. Здесь вы можете выбирать соответствующие трюки для каждой части представления. Включив все трюки в сценарий, коснитесь CURTAIN UP! (ПОДНЯТЬ ЗАНАВЕС!), чтобы начать представление.



1 Подсказка директора цирка

Обращайте внимание на подсказки директора цирка. Если вы не удовлетворите его требования, он не даст вам хорошей оценки!

② Описание трюков

Название и описание трюка, выбранного в данный момент на сенсорном дисплее.

③ Доступные трюки

④ Стрелки

Коснитесь стрелок сбоку, чтобы прокрутить сценарий.

⑤ SELECT/CLEAR (ВЫБРАТЬ/УДАЛИТЬ)

Коснитесь трюка в списке доступных трюков, затем коснитесь SELECT (ВЫБРАТЬ), чтобы добавить его в линейку трюков. Чтобы удалить трюк из линейки, выберите его, а затем коснитесь CLEAR (УДАЛИТЬ).

⑥ Линейка трюков

Трюки, которые кролик будет выполнять в каждой части представления. Шоу невозможно начать, пока не будут внесены все трюки.

⑦ Сценарий

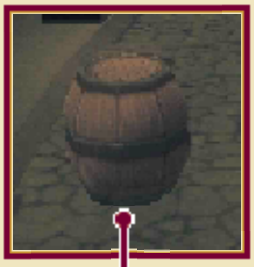
Отображение текущей части представления.

13

Езда верхом

В самом начале приключения Лейтон и его компаньоны галопируют по улицам Монт д'Ор верхом. Позже, поговорив с определенным персонажем, они смогут еще раз проехаться верхом по нескольким новым маршрутам с препятствиями.

Экран езды верхом



Бочонок (препят-ствие)

Ваша задача — управлять лошадью, чтобы в галопе проскакать по маршруту к финишу, водя стилусом по сенсорному дисплею.
Вы должны будете управлять обдуманно: неосторожный наскок на бочонок уменьшит вашу скорость, а энергетические морковки, напротив, ускорят вашу лошадь и позволят ей проскакивать прямо через бочки!

1 Сенсорный дисплей

Водите стилусом по сенсорному дисплею короткими быстрыми движениями, чтобы направлять лошадь влево и вправо.

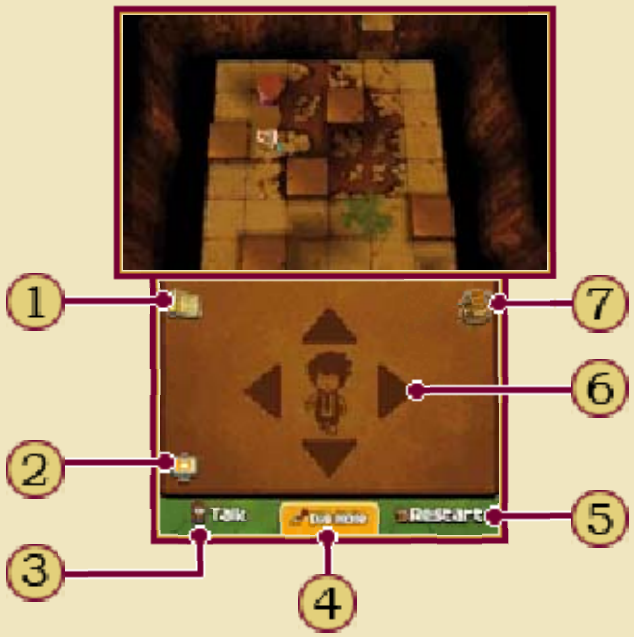
2 Энергетическая морковка

Исследование руин

В ходе игры молодой Гершель Лейтон и его друг Рэндалл отправятся в экспедицию, чтобы исследовать древние руины, решая головоломки и преодолевая препятствия на своем пути. Основной гейм-плей в этом разделе игры отличается от обычного. Пояснения к нему представлены ниже.

Экран исследования руин

Вы направляете молодого Лейтона по руинам, помогая ему решать головоломки, и указываете ему путь к самым глубоким уровням.



① Значок карты

На карте отображается текущий этаж в руинах и ваше точное местоположение.

② Режим помощи

Коснитесь этого значка, чтобы включить режим помощи и получить дополнительное руководство о том, как пройти некоторые помещения. Включение режима помощи будет стоить вам по одной монетке подсказки за помещение.

③ TALK (РАЗГОВОР)

Обращение к Рэндаллу за советом или инструкциями о том, как пробираться через руины.

④ Значок действия

Этот значок отображает разные действия в зависимости от ситуации. Коснитесь этого значка или нажмите Ⓐ, чтобы выполнить отображенное на данный момент действие.

⑤ RESTART/RUN! (НАЧАТЬ ЗАНОВО / БЕЖАТЬ!)

Эти опции отображаются только в определенных помещениях. Коснитесь RESTART (НАЧАТЬ ЗАНОВО), чтобы вернуть все в помещении на исходную позицию. Коснитесь RUN! (БЕЖАТЬ!), чтобы покинуть это помещение и вернуться в предыдущее.

⑥ Стрелки движения

Касайтесь этих стрелок, чтобы продвигаться в любом направлении. Вы также можете использовать для этого ✜ или ◎.

⑦ Значок «Рюкзак»

Функции рюкзака идентичны функциям чемодана профессора (см. стр. 9).

Раздел Бонусы настоящей игры предоставляет вам доступ к разному бонусному контенту, включая новые головоломки, которые можно загрузить через Интернет. Благодаря этому вы сможете продолжать играть, даже завершив главную игру!

Бонусные функции

Чтобы получить доступ к разделу Бонусы, коснитесь BONUSES (БОНУСЫ) на главном экране, затем выберите файл сохранения для загрузки. Контент, доступный в разделе Бонусы, варьируется для каждого файла и добавляется по мере прохождения игры. Раздел Бонусы содержит следующие опции.

DAILY PUZZLE (ЕЖЕДНЕВ-НАЯ ГОЛО-ВОЛОМКА) (см. стр. 17)	Головоломки для ежедневной загрузки. Здесь вы можете каждый день загружать новую головоломку через Интернет (в зависимости от наличия).
PUZZLE INDEX (СПИСОК ГОЛОВО-ЛОМОК)	Повторное решение любых решенных вами головоломок или просмотр мест с найденными, но еще не решенными вами головоломка-ми на данный момент (см. стр. 11).
LAYTON'S CHALLENGES (ЗАДАНИЯ ЛЕЙТОНА)	Доступ к секретным заданиям профессора посредством выполнения определенных требований в главном сюжете.

TOP SECRET (СОВЕР-ШЕННО СЕКРЕТНО) (см. стр. 18)	В этом разделе вас ожидает множество совершенно секретных бонусов, доступных только самым великим умам в области решения головоломок, заработавшим больше всех пикаратов!
NOTIFICA-TIONS ON/OFF (СООБЩЕНИЯ ВКЛ./ВЫКЛ.)	По желанию вы можете получать через SpotPass™ сообщения о ежедневных головоломках, доступных для загрузки. Коснитесь этого значка, чтобы включить или выключить сообщения.

Игра сохраняется автоматически каждый раз при обновлении раздела Бонусы.

- Необходимо перейти на главный экран, прежде чем выключить систему Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL. Это обеспечит сохранение игры.

Загрузка ежедневных головоломок через Интернет

Эта программа поддерживает сеть Nintendo Network™.

Сеть Nintendo Network

NINTENDO NETWORK

Сеть Nintendo Network — это онлайн-сервис, позволяющий вам играть с другими игроками по всему миру, загружать новые программы и дополнительный контент, обмениваться видеороликами и сообщениями и т.д.

Вы можете подключиться к Интернету и ежедневно загружать новые головоломки в течение одного года после выпуска игры PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK (в зависимости от наличия). Решайте их так же, как и обычные головоломки из Списка головоломок (см. стр. 11).

- Для загрузки ежедневных головоломок вам потребуется карта SD. Не извлекайте карту SD во время загрузки.

Загрузка новых головоломок

Подключитесь к Интернету. Вы можете настроить подключение в системных настройках. Подробную информацию см. в руководстве пользователя системы Nintendo 3DS.

Выберите DAILY PUZZLE (ЕЖЕДНЕВНАЯ ГОЛОВОЛОМКА) в разделе Бонусы, затем коснитесь DOWNLOAD (ЗАГРУЗИТЬ).

Коснитесь OK!, чтобы подтвердить выбор.

Не отключайте питание и не нажимайте на кнопки системы Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL во время загрузки. В случае неудавшейся загрузки будет отображено сообщение об ошибке с объяснениями причины. Возможно, вам нужно будет проверить настройки и подключение к Интернету в системных настройках.

Загрузка завершена

По завершении загрузки коснитесь OK!, и игра будет сохранена. Сейчас вы можете попытаться решить новую головоломку!

- Когда вы подключитесь к Интернету и загрузите головоломки в первый раз, будут загружены все головоломки,

доступные на данный момент.

Вы можете ограничить пользование Интернетом в разделе Родительский контроль.

- Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя.

SpotPass

Эта программа поддерживает автоматическую загрузку сообщений с помощью подключения к Интернету.

Функция SpotPass включена, только если система находится в режиме ожидания и в радиусе действия совместимой точки доступа.

Для использования SpotPass вы должны сначала:

- принять соглашение о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политику конфиденциальности;
- установить подключение к Интернету;
- вставить карту SD в систему Nintendo 3DS.

Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя.

Включение SpotPass

1. Коснитесь значка игры PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK в меню HOME, затем коснитесь OPEN (ОТКРЫТЬ).
2. Коснитесь BONUSES (БОНУСЫ) на начальном экране (доступно после первого сохранения игры).
3. Коснитесь значка сообщений NOTIFICATIONS (СООБЩЕНИЯ) внизу сенсорного дисплея,

чтобы включить сообщения SpotPass (см. стр. 16).

Выключение SpotPass

Вы можете выключить функцию SpotPass в меню HOME в любое время, если вы получили сообщение этой программы.

1. Коснитесь , чтобы включить сообщения.
2. Выберите любое сообщение этой программы.
3. Коснитесь ОТКЛЮЧИТЬ СООБЩЕНИЯ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ.

Top Secret (Совершенно секретно)

В разделе Совершенно секретно содержится дополнительный контент, который станет доступным только после прохождения главной игры. Чем больше пикаратов вы соберете, тем больше контента будет разблокировано!

Опция The Hidden Door (Потайная дверь) работает особым образом: чтобы разблокировать бонусный контент здесь, потребуется ввести пароль из другой игры этой серии. За потайной дверью скрываются две опции: THE SPECTRE'S CALL (ЗОВ ПРИЗРАКА) и THE HIDDEN DOOR (ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ).

Как разблокировать опцию Зов призрака

1. **В игре PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK**

В разделе Бонусы выберите TOP SECRET (СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО), затем — THE HIDDEN DOOR (ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ). На верхнем экране будет отображен пароль для потайной двери в Мистхэллери. Запишите этот пароль и выйдите из игры.

2 В игре PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL

С помощью той же системы Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL, на которой вы выполнили первый шаг, запустите игру PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL (программа Nintendo DS™). В разделе Бонусы выберите TOP SECRET (СОВЕРШЕННО СЕКРЕТНО), затем — THE HIDDEN DOOR (ПОТАЙНАЯ ДВЕРЬ). Здесь вы можете ввести пароль, записанный вами в ходе выполнения первого шага.

Это позволит разблокировать дополнительный контент для данной игры и отобразить пароль для использования в игре PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK. Запишите этот новый пароль.

3 Снова в игре PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

По-прежнему используйте ту же систему Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL, что и выше, запустите игру PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK, затем вернитесь в раздел Потайная дверь и выберите THE SPECTRE'S CALL (ЗОВ ПРИЗРАКА). Сейчас вы можете ввести пароль, полученный в ходе выполнения второго шага, чтобы разблокировать этот контент!

- Все три шага, описанные выше, должны быть выполнены на той же системе Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL, иначе пароли не сработают.

Как разблокировать потайную дверь

Подробную информацию о том, как получить пароль для этого раздела см. в справочном руководстве по следующей игре из серии Профессор Лейтон.

19 Как с нами связаться

Информацию о продукции вы найдете на веб-сайте Nintendo по адресу:
www.nintendo.com

Информацию о технической поддержке и решении проблем вы найдете в руководстве пользователя вашей системы Nintendo 3DS или на веб-сайте:
support.nintendo.com